AGB-BLEJ-JPN



BLEACH ブリーチ アドバンス 紅(くれない)に染(そ)まる尸魂界(ソウル・ソサエティ)

とりあつかいせつめいしょ
取扱説明書

GAME BOY ADVANCE
ゲームボーイ アドバンス

SEGA®

このたびはゲームボーイアドバンス専用カートリッジ『BLEACH アドバンス　紅に染まる尸魂界』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

安全に使用していただくために…

警告

- 健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくして使用してください。特に小さなお子様が遊ばれるときは、保護者の方の目の届くところで遊ばせるようにしてください。
- 疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。また、ゲームをするときは適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビの画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などを経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。
- ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じたり、目や手・腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。
- 他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

警告

● ステレオヘッドホンを使用して大音量で長時間聞いていると難聴になる恐れがあります。呼びかけられて返事ができるくらいの音量で使用してください。もし、耳の疲労や耳鳴りのような異常に気づいたら一旦使用を中止し、その後も耳鳴りのような異常が続いている場合は医師の診察を受けてください。

機器の取り扱いについて…

警告

● 運転中や歩行中の使用、航空機内や病院など使用が制限または禁止されている場所での使用は絶対にしないでください。事故やけがの原因となります。

注意

● カートリッジはプラスチック、金属部品が含まれています。燃やすと危険ですので、廃棄する場合は各自治体の指示に従ってください。

使用上のおねがい

● 湿気やホコリ、油煙の多い場所、高温になる場所での使用、保管はしないでください。
● 本体の電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差ししないでください。
● 物に当てたり、落下させるなど、強い衝撃を与えないでください。
● カートリッジ内部に液体をこぼしたり、異物などを入れたりしないでください。
● 端子部に指や金属で触らないでください。
● 分解や改造をしないでください。
● 濡れた手や汗ばんだ手で触らないでください。

本品は、○印のついている機器に使用できます。

ニンテンドーDS	ゲームボーイアドバンス ゲームボーイアドバンスSP	ゲームボーイ (ゲームボーイポケット/ライト/カラー)	ゲームボーイ プレーヤー	スーパーゲームボーイ (スーパーゲームボーイ2)
○ ※	○	×	○	×

アドバンス専用通信ケーブル対応

※ニンテンドーDSは、アドバンス専用通信ケーブルに対応しておりません。



BLEACH ブリーチ アドバンス 紅に染まる尸魂界

目次

一 ストーリー



黒崎一護・15歳。霊が見えること以外は、ごく普通の高校生。だが、死神・朽木ルキアとの出会いでその生活は一変し、死神の仕事を手伝うはめになってしまう。そして一護は、ルキアと共に死神代行業をこなし成長していく。
しかし、ある日ルキアは一護に手紙を残して突然姿を消す。そしてルキアは、尸魂界からの追手・白哉と恋次によって、罪人として尸魂界へ連れ去られてしまった……。
ルキアを救いに尸魂界へ向かうため、一護は謎の店主・浦原による“レッスン”を開始する——。

二 基本操作方法

おもな操作方法は以下の通りです。モード別のくわしい操作は、各モード説明のページをご覧ください。



ボタン	モード	操作内容
✚ボタン	メニュー画面	メニュー項目の選択
	バトルパート	フィールド移動・コマンド選択
Ⓐボタン	メニュー画面	項目の決定
	ストーリーパート	メッセージ送り
	バトルパート	攻撃開始・コマンド決定・魄睡ゲージ（→P.20）決定
Ⓑボタン	メニュー画面	キャンセル・前画面に戻る
	バトルパート	攻撃・防御のキャンセル
Lボタン	コマンド設定	攻撃コマンドパネル画面へ
Rボタン	ストーリーパート	ルビの表示／非表示
	コマンド設定	防御コマンドパネル画面へ
	バトルパート	（✚ボタンを押しながらで）ダッシュ
STARTボタン	バトルパート	ポーズ／ポーズ解除
	コマンド設定	コマンド設定の終了
SELECTボタン	コマンド設定	コマンドパネルの自動設定

三 ゲームの始め方

タイトル画面でSTARTボタンを押すと、メインメニューが表示されます。メニュー項目は以下の通りです。



●ストーリーモード(→P.6)

このゲームのメインモードです。バトルについてもこのストーリーモードで説明します(→P.14)。

●サバイバルモード(→P.28)

2種類のCPUとのバトルを、プレイするキャラクターを選択して楽しむモードです。

●修行モード(→P.29)

このモードは、ストーリーモードをクリアしてから遊ぶことができます。バトルに勝利することでキャラクターを育成できるモードです。

●通信対戦モード(→P.30)

ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（別売）を使用して、通信対戦ができるモードです。

●オプション(→P.34)

メッセージの文字表示速度や音声の設定、セーブデータの消去を行うモードです。

●データベース(→P.35)

各キャラクターのステータスや『BLEACH』に登場する用語の説明を見ることができるモードです。

四 ストーリーモード



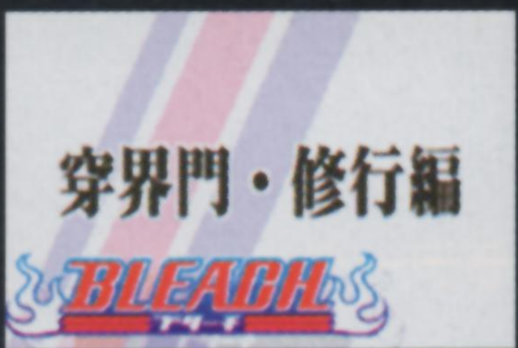
『BLEACH』の主人公・黒崎一護となって、尸魂界へ連れ去られたルキアを助けに行く“尸魂界編”のストーリーを楽しめます。一度クリアすると、他のキャラクターでも……？

ストーリーモードの始め方



初めてプレイする場合は「始めから」、前回の続きからプレイしたい場合は「続きから」、メインメニューに戻る場合は「やめる」を選んでください（→P.9「セーブとロードについて」）。

ストーリーモードの構成



ストーリーモードは全5章になっており、1つの章は「アドベンチャーパート→アイキャッチ→バトルパート」の繰り返しで構成されています。

ストーリーモードの流れ

アドベンチャーパート

キャラクターとの会話で進行していきます。



アイキャッチ (→P.9)

会話が終わると、バトル前の準備をします。



バトルパート (→P.14)

キャラクターとのバトルになります。勝つとアドベンチャーパートに戻ります(敗北→P.27)。



この流れで対戦相手との勝利を重ねることで次章に進みます。

ミニゲームについて

ストーリーモードの途中で、いくつかのミニゲームがあります。画面の説明にしたがって、クリアを目指しましょう。クリアすればスキルポイント(→P.25)を得ることができます。



アドベンチャーパート

アドベンチャーパートでは、キャラクターとの会話でストーリーが進んでいきます。メッセージは、Ⓐボタンで先に進ませることができます。



ルビ機能について

メッセージ中に赤い文字の言葉があるときにⓇボタンを押すと、その言葉の読み方を表示できます。複数ある場合は、▲▼で切り替えることができます。

さらにⒶボタンを押すと、「ブリーチ用語辞典（→P.35）」に収録されているその言葉の説明を見ることができます。

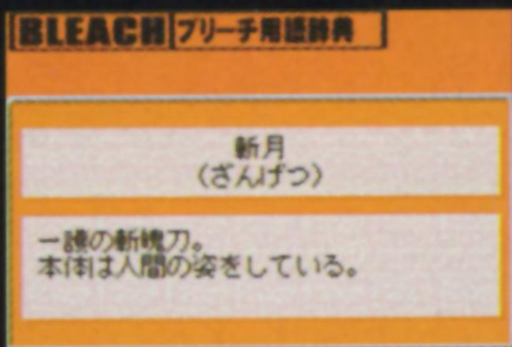
ルビ表示やメッセージへの戻り方は、右記の通りです。



Ⓡボタン
※戻るときはⒷボタンも可



Ⓐボタン
※戻るときはⒷボタンも可



アイキャッチ



アドベンチャーパートの会話が進んでバトルに突入する前に、アイキャッチに入ります。アイキャッチで行うのは以下の項目です。

●次へ進む

バトルパートに進みます。

●データセーブ

進行中のストーリーモードをセーブします。

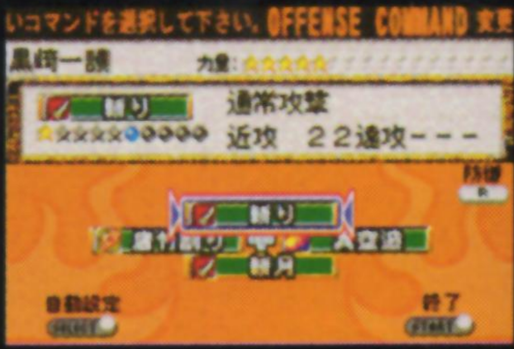
●コマンド設定

バトルパートで使用するコマンドパネルを設定します。くわしくは、P.10をご覧ください。

セーブとロードについて

- **セーブデータは1つだけ作成することができます。**ストーリーモードで「始めから」を選択した場合、開始したゲーム内でセーブを行うと、すでにセーブされている進行データは上書きされてしまいますのでご注意ください。
- ストーリーモードのキャラクターステータスや進行データは、アイキャッチやバトル勝利時にセーブできます。
- 修行モードのキャラクターステータスは、バトル勝利時にセーブすることができます。
- サバイバルモードの最高記録はバトル終了時、オプションはメニュー画面に戻る時にセーブできます。
- 各セーブデータは、ゲーム起動時に自動的にロードされます。

コマンド設定



バトルパート時の攻撃や防御に使用するコマンドの「コマンドパネル」を設定します。
なお、START ボタンで設定を終了しバトルパートが始まると、そのバトル中はコマンドパネルを変更できません。

「コマンドパネル」とは？



バトルパート時に使用する攻撃や防御のコマンドを、✚ボタンに割り振るパネルで表示したものです。コマンドパネルには攻撃と防御の2種類があり、さらに「力・技・霊」という3種類の属性に分かれ、アイコンで表示されています。

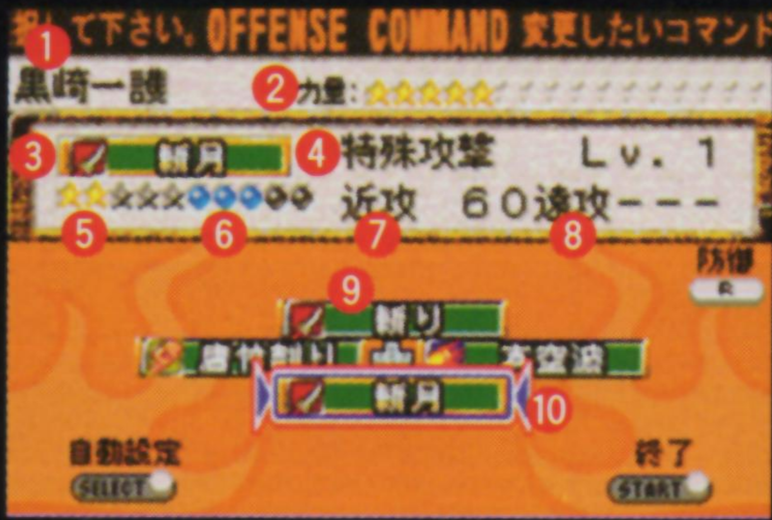
 「力」系　 「技」系　 「霊」系



全：防御コマンドのみに存在し、特定の属性を持たないコマンド

属性の違いは、バトルの基本システム（→P.16）や、コンボ（→P.22）に関係があります。

コマンド設定画面の見方



❶**キャラクター名**

❷**キャラクターの力量**：そのキャラクターに設定できるコマンドの力量の合計です。設定する各コマンドの力量の合計が、この値内に収まるように設定しなければなりません。

❸**コマンド名**：選択しているコマンドパネルの名前と、属性を示すアイコンです。

❹**コマンドのタイプ**：通常（一般的な技）・特殊（キャラクター限定の技）などのタイプ、コマンドが成長する場合のレベルを表示します。

❺**消費力量**：コマンドを設定するのに必要な力量です。

❻**消費霊圧**：コマンドを使用した際に消費する霊圧（→P.21）です。

❼**近攻（近防）**：近距離時の攻撃力※（防御力）です。

❽**遠攻（遠防）**：遠距離時の攻撃力※（防御力）です。

❾**コマンドパネル**：✚ボタンに割り振られるコマンドのパネルです。

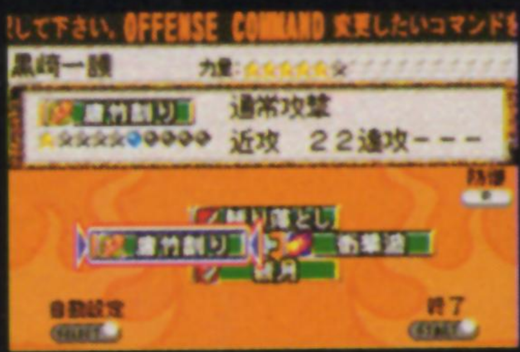
❿**カーソル**：このカーソルで選択しているコマンドパネルを、画面上に表示します。

※使用できない距離の場合は「---」で表示されます。

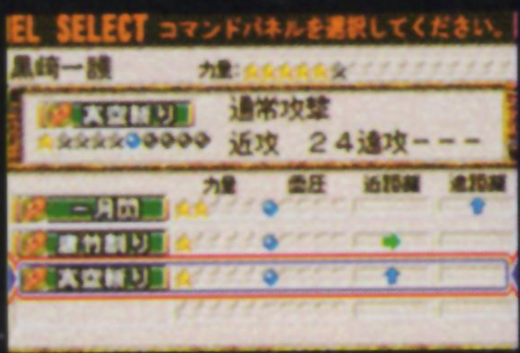
コマンド設定の操作方法

✚ボタン	コマンドパネル・項目の選択
Ⓐボタン	コマンドパネル・項目の決定
Ⓑボタン	前画面に戻る、コマンド設定のキャンセル
Lボタン	攻撃コマンドパネル画面へ
Rボタン	防御コマンドパネル画面へ
STARTボタン	コマンド設定の終了
SELECTボタン	コマンドパネルの自動設定

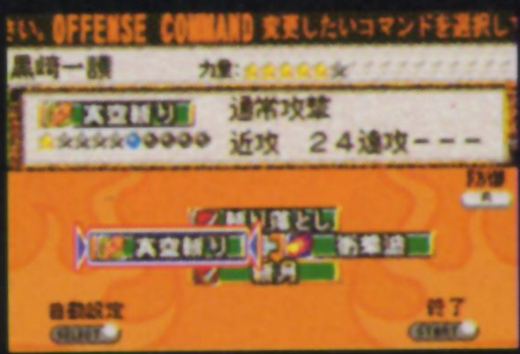
現在設定しているコマンドパネルを選択すると、画面上にそのコマンドの能力が表示されます。



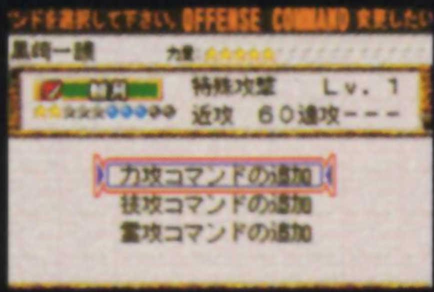
Ⓐボタンを押すと、その✚ボタンの位置に配置できるコマンドパネルが表示され、消費力量・消費霊圧・現在設定しているコマンドパネルとの攻撃力（防御力）比較の確認ができます。



新たに配置したいコマンドパネルを選択・決定すると、コマンドパネルの変更が反映されます。



✜ボタンとコマンドパネルの位置

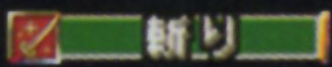


攻撃コマンドは、▲が「力」系、◀が「技」系、▶が「霊」系に固定されています。また▼には好きな属性のコマンドを設定できます※。防御の場合は、どの位置にも自由にコマンドを設定できます。

※サバイバルモード（→P.28）・修行モード（→P.29）・通信対戦モード（→P.30）では、仲間のコマンドも設定できます。

コマンドパネル紹介

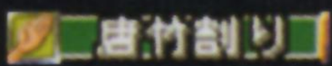
黒崎一護のコマンドパネルの一部を紹介します。



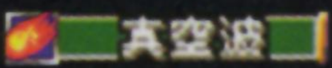
「力」系攻撃コマンド（以降「力攻」）。近距離で使用可能、攻撃力・消費霊圧ともに低い。



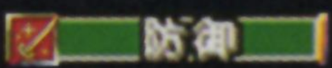
力攻コマンド。遠距離で使用可能。攻撃力・消費霊圧ともに低い。



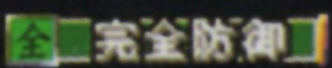
「技」系攻撃コマンド（以降「技攻」）。近距離で使用可能、攻撃力・消費霊圧ともに低い。



「霊」系攻撃コマンド（以降「霊攻」）。遠距離で使用可能、攻撃力・消費霊圧ともに低い。



「力」系防御コマンド。近距離の防御力は高く、遠距離の防御力は低い。消費霊圧がかからない。



属性に関係なく、完全に防御する。消費霊圧は高い。



力攻コマンド。「力」系レベルが一定に達するとコマンドのレベルが上がり、攻撃力も上がる。

バトルパート

バトルパートでは、フィールドを移動し、間合いに応じてコマンドによる攻撃を仕掛け、先に相手の魂魄を無くした方が勝ちです。



バトルパート画面の見方

【フィールド移動時】



❶**自分のキャラクターの顔パネルと名前**

❷**霊圧**：攻撃や防御に必要な霊圧のゲージ。時間経過で回復し、止まっている方が回復が早い。

❸**魂魄**：プレイヤーの残り体力。無くなると敗北。

❹**コマンドパネル**

❺**レーダー**：自分（青）と対戦相手（赤）の位置を表示。対戦相手の攻撃範囲内にいる場合、白く点滅。

❻**霊域ゲージ**：横幅で攻撃範囲の幅、色（範囲外・灰色、遠距離・緑色、近距離・黄色）で間合いを表示。

❼**対戦相手のキャラクター**

❽**対戦相手のキャラクター情報**

【攻撃時】



【防御時】



❾魄睡ゲージ（→P.20）

❿属性履歴：連撃（→P.22）中の攻撃属性履歴。

⓫防御コマンドの属性

⓬攻撃コマンドの属性

⓭ダメージ

⓮防御表示：防御またはカウンターが成功した場合に表示されます。

バトルパートの操作方法

✚ボタン	フィールド移動・コマンド選択
Ⓐボタン	攻撃開始・コマンド決定 魄睡ゲージ（→P.20）決定
Ⓑボタン	攻撃・防御のキャンセル
Rボタン	（✚ボタンを押しながらで）ダッシュ
STARTボタン	ポーズ／ポーズ解除

バトルの基本システム

バトルの基本システムを、攻撃時と防御時に分けて説明します。

攻撃時

【攻撃開始】



✥ボタンでフィールドを移動し、攻撃可能範囲に入ると、攻撃を開始（Ⓐボタン）することができます。

【コマンド選択】



相手との距離や消費霊圧の条件を満たしているコマンドのみ、選択することができます。

【パワー決定】



画面中央に魄睡ゲージが表示されカーソルが移動するので、一定時間内に素早くタイミング良くⒶボタンを押しましょう。

【判定】



自分の攻撃コマンドと相手の防御コマンドが、**異なる属性ならば攻撃成功**です。

【連撃】



攻撃が成功し、霊圧が残っていて攻撃を続けられる場合、再び攻撃コマンドを選択できます（→P.22）。

【失敗・終了】



攻撃失敗、または成功しても霊圧が残っていない場合、フィールド移動画面に戻ります。

防御時

【攻撃される】



相手が先に攻撃を仕掛けてきた場合は、防御コマンドを選択します。

【コマンド選択】



消費霊圧の条件を満たしているコマンドのみ、選択することができます。一定時間内に素早く選択しましょう。

【判定】



自分の防御コマンドと相手の攻撃コマンドが、**同じ属性ならば防御成功**です。

【カウンター】



防御が成功し、一定条件を満たしていると、攻守交代で攻撃をすることができます(→P.23)。

【終了】



防御が成功してカウンターにならなかった場合や、相手の霊圧が無くなった場合、フィールド移動画面に戻ります。

バトルのコツをつかめ！
其の一「間合い」

相手を攻撃するには、まず攻撃可能範囲に入らなければなりません。また、近距離・遠距離の違いで、使用できる攻撃コマンドが制限されます。

霊域とコマンドパネル

相手との距離は、画面中央の「霊域」の色で判別することができます。また、現在使用できるコマンドパネルは緑色（遠距離）か黄色（近距離）、使用できない場合は黒で表示されます。なお、攻撃・防御が終了した直後は霊域が一定時間灰色で表示され、攻撃ができません。

【攻撃範囲外】



霊域は灰色、霊域の範囲内に相手が入れば使用可能なコマンドが緑色か黄色で表示されます。

【遠距離】



霊域は緑色、コマンドパネルは遠距離で使用可能なコマンドだけ緑色で表示されます。

【近距離】



霊域は黄色、コマンドパネルは近距離で使用可能なコマンドだけ黄色で表示されます。

間合いの調整





相手との前後の距離が近くても、左右の位置が霊域の範囲に入らないとお互いに攻撃可能にはなりません。

これを利用して、相手に攻撃されそうになったときに左右に移動して回避することができます。ダッシュ（✥ボタンを押しながら(R)ボタン）をするのもさらに有効でしょう。

間合いでコマンドを予想





もし、相手に攻撃されて、その間合いが遠距離だったとします。その場合、相手は遠距離で攻撃可能なコマンドしか選択できないはずです。近距離の場合も、同じ考え方ができます。

また、相手が各属性に近距離・遠距離用どちらのコマンドを持っているかをプレイしながら確認できれば、近付くべきか距離を取るべきか、どの攻撃コマンドを出してきそうか予想することができます。

バトルのコツをつかめ！
其の二「攻撃」

攻撃のポイントは、魄睡※ゲージでパワーを最大にすること、そして霊圧の溜まり具合と消費霊圧を考えながら効率の良い連撃やコンボを決めることです。

※人体における霊力の発生源。

魄睡ゲージ

攻撃を開始してコマンドを選択すると、画面中央に魄睡ゲージが表示されます。左右に移動するカーソルがゲージの白いポイントで止まるように、タイミング良くⒶボタンを押しましょう。



ゲージ上をカーソルが左右に2往復します。焦らずにゲージの白いポイントを狙ってⒶボタンを押しましょう。



ゲージの白いポイントに近いほど大きいダメージを与えることができ、ダメージの大きい順に“Perfect!”→“Great!”→“Good!”→表示なしで、結果が表示されます。



コマンドの消費霊圧が大きいほど、ゲージの白いポイントは狭くなり、狙うのが難しくなります。

霊圧

画面下に表示されている霊圧（青く燃える球状の固まり）は最大6個で、コマンドを使用するたびに消費し、時間経過とともに回復します。止まっていると、より早く回復させることができます。



霊圧が少ないときは、間合いを取って回復させるのも作戦の一つです。



相手の霊圧が少ないときはチャンス！ 積極的に自分から攻撃を仕掛けましょう。

消費霊圧

各コマンドには消費する霊圧「消費霊圧」が設定されています。どのコマンドを使用するか、溜まっている霊圧を見て効率よく戦いましょう。



コマンド選択時、消費する分の霊圧は点滅して表示されます。



コマンドによっては、多くの霊圧を消費します。

連撃

攻撃が成功し、まだ自分の霊圧が残っているときは続けて攻撃する「連撃」が可能です。一気に相手の魂魄を減らすチャンスなので、出し惜しみせず連続攻撃を仕掛けましょう。



連撃は霊圧がある限り重ねることができ、一気に大量のダメージを与えられます。

コンボ

連撃中に、以下の属性の順番で3連続攻撃を成功させると「コンボ」が成立し、霊圧を1個回復させることができます。なお、コンボは1～3回目の攻撃でしか成立しません。



【異なる属性をつなげる※】



【同じ属性をつなげる】

※異なる属性でも、上記順以外では成立しません。



コンボ成立のチャンス時は、画面左下の属性履歴が点滅します。

上記以外にも属性の特殊なつなぎ方をすると、強力な攻撃を出せるかも……？

バトルのコツをつかめ！
其の三「防御」

防御では、いかに相手のコマンドを予想するかが大切です。そして、カウンターが成立すれば、逆転の大チャンスになります。

コンボを予想する



属性履歴が光っていれば相手側のコンボのチャンス。相手がコンボを狙っていれば、次に出してくる属性を予想できます。

霊圧不足に注意



霊圧が少ないと、防御コマンドを出すことすらできなくなります。慣れないうちは消費霊圧が0の防御コマンドを、コマンド設定で設定しておきましょう。

カウンター



防御成功時、相手の攻撃力より自分の防御力が大きかった場合は「カウンター」となります。攻守交代となり、コマンドや霊圧など攻撃できる状況ならば、直後は防御されずに攻撃できます（2回目以降は防御可能になります）。

結果画面



バトルに勝利すると、今のバトルの評価によってスキルポイントや経験値を得ることができます。そして、キャラクター自身のレベルアップや、各属性の新たなコマンドパネルを入手することができます。

バトル評価



バトル内容※に応じて、総合評価が表示されます。評価は「S～E」の6段階で、「S」がもっとも高い評価です。

総合評価は、スキルポイント（→P.25）の数に影響します。また、経験値は自分が使用しているキャラクターより強いCPUと対戦するほど多くなり、レベルアップ（→P.26）に影響します。

※連撃数は、3連撃以上を1回としてカウントします。

スキルポイント



総合評価に応じて、スキルポイントを獲得できます。スキルポイントは各属性に割り振り、各属性がレベルアップすることで新たなコマンドパネルを入手できます。



各属性のレベルアップに必要なスキルポイントが表示されます。



レベルを上げたい属性を選び、Ⓐボタンで1個ずつスキルポイントを割り振りましょう。終了前ならば、Ⓑボタンで割り振ったポイントを戻すこともできます。



スキルポイントが満たされるとその属性のレベルが上がり、次のレベルに必要なスキルポイントが表示されます。



獲得したスキルポイントをすべて割り振ると、各属性レベルアップの終了になります。

レベルアップ



獲得した経験値に応じて、キャラクターがレベルアップします。レベルアップすると、魂魄・攻撃力・防御力が上昇します。また、一定のレベルに達することで力量も上昇します。

コマンドパネルの入手



スキルポイントが割り振られてレベルアップした属性には、そのレベルに応じて新規コマンドパネルが追加されることがあります。
新規コマンドパネルは次のバトルパート開始前に、アイキャッチのコマンド設定（→P.10）で設定することができます。

敗北

対戦相手に負けてしまった場合、以下のメニューが表示されます（ストーリーモードの進行に応じて表示される項目は異なります）。



●修行する

浦原喜助（→P.42）が登場し、修行をすることができます。修行では浦原が選んだ対戦相手とのバトルになり、バトル内容に応じたスキルポイントや経験値を獲得できます。

修行で対戦相手に勝利した場合「修行を続ける（再び浦原の選んだ相手との対戦になります）・再挑戦する（アイキャッチに戻ります）・タイトルへ戻る（タイトル画面に戻ります）」のいずれかを選択してください。

敗北した場合「修行する（再び浦原の選んだ相手との対戦になります）・再挑戦をする（アイキャッチに戻ります）・タイトルへ戻る（タイトル画面に戻ります）」のいずれかを選択してください。

●再挑戦をする

敗北する直前のアイキャッチに戻ります。

●タイトルへ戻る

タイトル画面に戻ります。

五 サバイバルモード



勝ち抜き戦（敗北するまでバトルが続く）・タイマン戦（1回限りのバトル）を選び、尸魂界編の登場人物でバトルを楽しむモードです。最初の選択可能キャラは15人ですが、ゲームを進めていろいろな条件を満たすことで、全31人から選べるようになります。

サバイバルモードの始め方



キャラクターを選択すると、そのキャラクターのレベルと最高記録（タイマン戦の場合はレベルのみ）が表示されます。
使用キャラクター選択後、勝ち抜き戦の場合はコマンド設定に進みます。タイマン戦の場合は、対戦相手をさらに選択してからコマンド設定に進みます。コマンド設定を終えると、バトル開始です。

サバイバルモードの流れ



勝ち抜き戦では、バトルは敗北するまで継続し、今までの最高記録を更新した場合は画面に表示されます。敗北するとタイトル画面に戻ります。
タイマン戦では、バトルは1回限りで終了です。バトル終了後、キャラクター選択画面に戻ります。
なお、サバイバルモードでは経験値やスキルポイントは獲得できません。

六 修行モード

このモードは、ストーリーモードをクリアしてから遊ぶことができます。バトルに勝利することで、登場するキャラクターを育成できます。



修行モードの始め方



キャラクターを選択し、次に修行したいレベルを選択してください。

選択したレベルが高いほど、勝利時に多くの経験値やスキルポイントを獲得できます。



修行モードの流れ

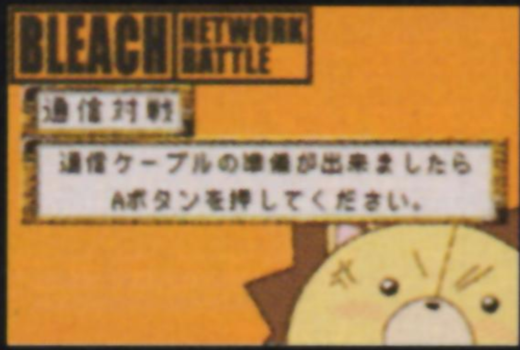
対戦相手はレベル選択に応じて自動で選ばれます。
コマンド設定や、バトル勝利時の経験値やスキルポイントの獲得は、ストーリーモードと同じです。

敗北した場合は、「修行を続ける（現在の状態で再挑戦）・キャラを変更する（キャラクター選択からやり直す）・タイトルへ戻る（タイトル画面に戻る）」のいずれかを選択します。



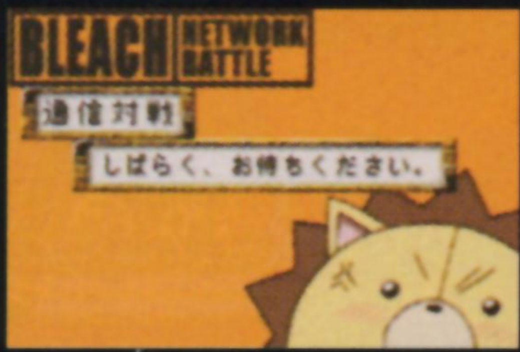
七 通信対戦モード

通信ケーブルを利用し、お互いにストーリーモードや修行モードで育てたキャラクターを選び、友だちと通信対戦でバトルを楽しめます。



通信対戦モードの始め方

P.32～33の説明にしたがって、通信対戦の準備をしてください。1P・2Pともに「通信対戦モード」を選択してⒶボタンを押すと、キャラクター選択画面が表示されます。

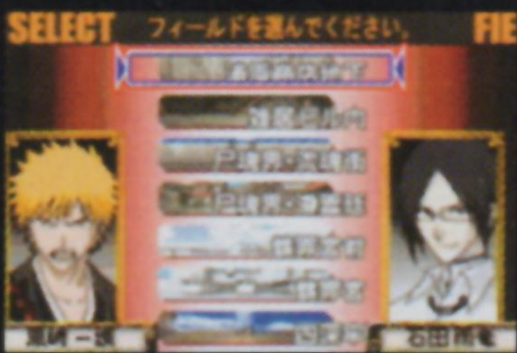


通信対戦モードの流れ

キャラクター選択とコマンド設定を行います。



完了するとフィールド選択画面になるので、1P側がフィールドを選択してください。このときSELECTボタンを押すとカーソルが高速に移動し、Ⓐボタンを押すことでランダムにフィールドを選択できます。





フィールド選択を終えるとバトル開始です。決着がついてバトルが終了すると、通信対戦の準備画面に戻ります。
なお、通信対戦モードでは経験値やスキルポイントは獲得できません。

■エラーメッセージが表示されたら

ゲーム中、正常に動作しなくなった場合、画面に次のようなエラーメッセージが表示されることがあります。そのような場合は、下表に従って対処してください。

エラーメッセージ	対処方法
通信に失敗しました。	本体の電源スイッチをOFFにし、もう一度32～33ページの説明にしたがって接続をやりなおしてください。

■通信ケーブルのつなぎ方

通信ケーブルを使ったゲームボーイアドバンス同士やゲームボーイ プレーヤーとのつなぎ方について説明します。

■用意するもの

- ゲームボーイアドバンス・ゲームボーイアドバンスSP・ゲームボーイ プレーヤー（ニンテンドー ゲームキューブ・コントローラ含む）------------------ いずれか２台

※ニンテンドーDSは使用できません。

- 「BLEACH アドバンス」カートリッジ ------------ ２個
- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル（AGB-005）
-- １本

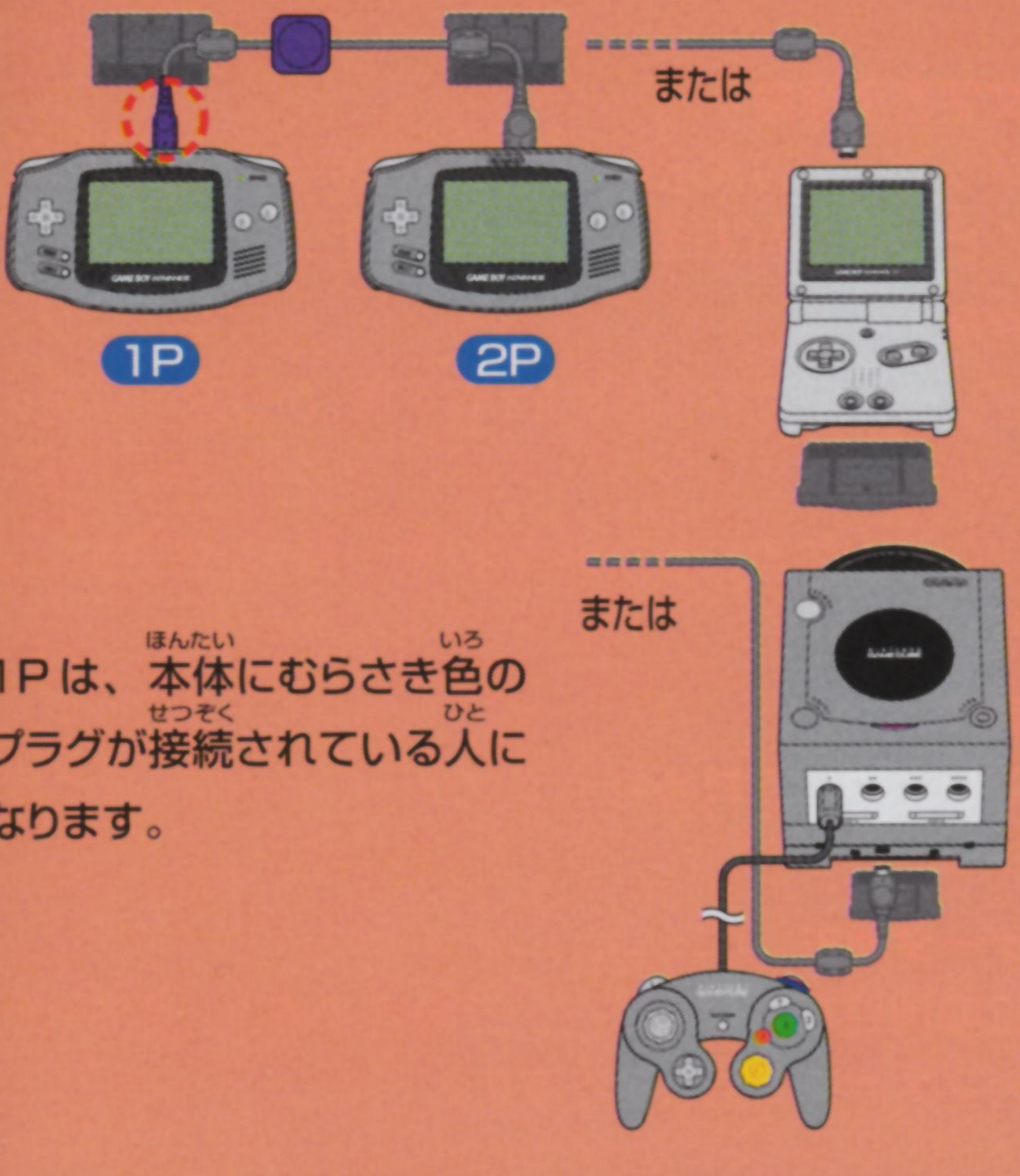
■接続方法

1. 両方の本体の電源スイッチがOFFになっていることを確認し、各本体にカートリッジをセットしてください。
2. 通信ケーブルを各本体の外部拡張コネクタに接続してください。
3. 両方の本体の電源スイッチをONにしてください。
4. 以後の操作方法は、30ページをご覧ください。

■通信プレイに関するご注意

次のような場合、通信できなかったり、誤動作することがあります。

- ゲームボーイアドバンス専用通信ケーブル以外の通信ケーブルを使用しているとき。
- 通信ケーブルがしっかり奥まで接続されていないとき。
- 通信中に通信ケーブルを抜き差ししたとき。
- 指定以外の接続をされているとき。



※1Pは、本体にむらさき色のプラグが接続されている人になります。

八 オプション



オプションでは、メッセージの文字表示速度や音声の設定、進行中のセーブデータの消去をすることができます。以下の項目を▲▼で選び、設定内容を◀▶で選択してください。
設定を変更し、「もどる」を選びⒶボタンで決定、またはⒷボタンを押すと、「セーブしますか？」と表示されます。「はい」を選ぶと設定をセーブして、メインメニューに戻ります。

●文字表示速度

メッセージの表示速度を「速（はやい）・中（ちゅうくらい）・遅（おそい）」から選択します。

●音楽

プレイ中に流れる音楽を「有・無」から選択します。

●効果音

プレイ中に流れる効果音を「有・無」から選択します。

●音声

プレイ中に流れるキャラクターの音声を「有・無」から選択します。

●データ消去

この項目を選びⒶボタンで決定すると、現在のセーブデータを消去できます。

九 データベース

現在プレイ中のキャラクターのステータスや、『BLEACH』に登場する用語の説明を見ることができるモードです。

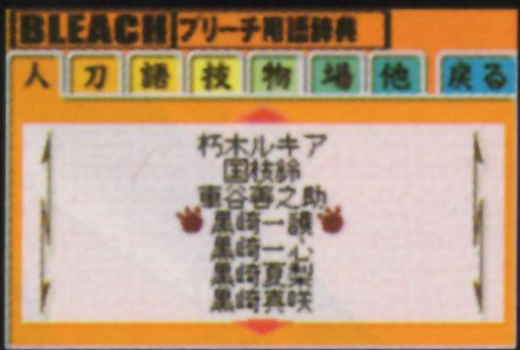
キャラクターデータ

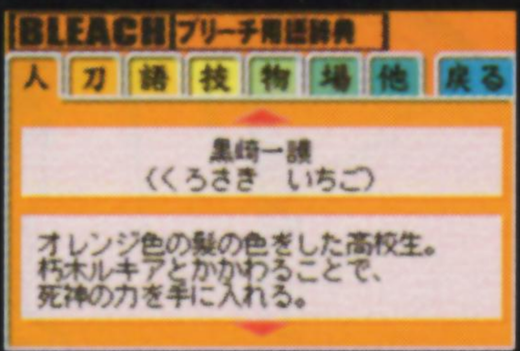




登場キャラクターの現在のステータスを確認できます。
確認したいキャラクターを選んでⒶボタンを押すと、ステータスが表示されます。各ステータスは◀▶で切り替えることができます。また、Ⓛ・Ⓡボタンでキャラクターを切り替えることができます。Ⓑボタンで前の画面に戻ります。

ブリーチ用語辞典





『BLEACH』に登場する用語の説明が、ジャンル別に分けて収録されています。
◀▶でジャンルを選び、▲▼で項目を選択してください。Ⓛ・Ⓡボタンでページ送りができます。Ⓐボタンで決定すると、用語説明を見ることができます。
「戻る」を選びⒶボタンで決定、またはⒷボタンで前の画面に戻ります。

十 キャラクター紹介

ゲーム中に登場する主なキャラクターを紹介します。

黒崎一護



絶対死なせやしねえからな…ルキア!

オレンジ色の髪の毛を持つ高校生。強い霊感を持っていたために、普通なら見えない死神・ルキアに遭遇する。虚に襲われたところを助けられ、その借りを返すために死神の仕事を手伝うことに!?

朽木ルキア

名門・朽木家に拾われ、死神としての英才教育を施された。一護とその家族を救うために力を失った死神。回復するまでのあいだ一護に代行を頼み、人間界で過ごすことに…。なぜか学校ではお嬢様キャラ。



来てはならぬと言った筈だ…あれほど…
…追ってきたら許さぬと…

石田 雨竜



君には最早後悔させる時間すら惜しい

一護のクラスメイト。200年以上も前に滅んだ滅却師一族の最後のひとり。死神を憎み、一護に勝負を挑んでくる。なぜか裁縫が得意で手芸部所属。

茶渡 泰虎

一護のクラスメイト。大柄で無口なので恐そうに見えるが、実は可愛いものに目がない心優しい男の子。ただし、落ちてきた鉄材を背中で受け止められるほどの怪力の持ち主。あだ名は“チャド”。



生き残ることができたなら今度は俺から誓おう

井上織姫

一護のクラスメイト。一護に恋する(？)女の子。予測不可能な天然ボケ娘だが、学校の成績は優秀。二人きりで暮らしていた兄を3年前に交通事故で失っている。



三天結盾!!
私は…「拒絶する」ッ!!!



斬月

退けば老いるぞ
臆せば死ぬぞ!
叫べ!!

一護の斬魄刀の真の姿。意志を持ち、一護を導く。



朽木白哉

死神・護廷十三隊、六番隊隊長。名門貴族朽木家第二十八代当主。圧倒的な強さと貴族の血筋を誇るルキアの義兄。身内でありながらも厳しい態度でルキアに対する。

鈍いな
倒れることさえも

阿散井恋次

死神・護廷十三隊、六番隊副隊長。ルキアとは同じ流魂街出身で気心が知れた仲である。斬魄刀の名は蛇尾丸。

てめーが生きてちゃ
ルキアに力が戻らねえんだよ！



更木 剣八

死神・護廷十三隊、十一番隊隊長。非常に好戦的な死神。「剣八」の名前どおり、幾度斬りつけられても絶対に倒れないと言われている。

全力で戦っても良さそうだ!!!



市丸 ギン

射殺せ「神鎗」

死神・護廷十三隊、三番隊隊長。いつも笑みを浮かべているが、その胸中でなにを思ってるかはまったくつかめない。斬魄刀の名は神鎗。

浦原喜助

啼け!「紅姫」!!



夜一

心と魂は繋がっておる。大切なのは心の在り様……



浦原商店の店長。突然やってきては一護たちに力を貸すが、その意図は不明。飄々としていて謎が多く、尸魂界の死神たちともいろいろ因縁がありそうな男だ。

浦原喜助の無二の親友だという黒猫。尸魂界に精通していることから、一護たちを導いていく。

十 スタッフクレジット

<原作・監修>
久保　帯人

<キャスト>
黒崎　一護　（森田　成一）
朽木　ルキア　（折笠　富美子）
井上　織姫　（松岡　由貴）
茶渡　泰虎　（安元　洋貴）
石田　雨竜　（杉山　紀彰）
浦原　喜助　（三木　眞一郎）
紬屋　雨　（下屋　則子）
志波　岩鷲　（高木　渉）
四楓院　夜一　（雪乃　五月）
コン　（真殿　光昭）

市丸　ギン　（遊佐　浩二）
吉良　イヅル　（櫻井　孝宏）
山田　花太郎　（宮田　幸季）
雛森　桃　（佐久間　紅美）
朽木　白哉　（置鮎　龍太郎）
阿散井　恋次　（伊藤　健太郎）
京楽　春水　（大塚　明夫）
円乗寺　辰房　（桜井　敏治）
一貫坂　慈楼坊　（中多　和宏）
日番谷　冬獅郎　（朴　璐美）
更木　剣八　（立木　文彦）
斑目　一角　（檜山　修之）
綾瀬川　弓親　（福山　潤）
兕丹坊　（長嶝　高士）

<監修>
中野　博之
（集英社・週刊少年ジャンプ編集部）
牛木　健一郎
（集英社・ライツ事業部）
五十嵐　美喜夫　（株式会社ぴえろ）
石川　哲也　（株式会社ぴえろ）
鹿熊　千秋　（株式会社ぴえろ）
伊能　昭夫
（集英社・月刊Vジャンプ編集部）
金丸　尚史
（集英社・月刊Vジャンプ編集部）

<2Dグラフィック制作>
株式会社ぴえろ

・制作
永住　雄樹　（株式会社ぴえろ）
山田　博之　（株式会社ぴえろ）

・作画監督
鎌田　均
大根田　和枝
イッシー　モゲ太

・原画
ながさわゆきえ
高橋　典子
吉田　直美
吉川　真一
松尾　亜希子
青井　小夜
石井　ゆみ子
池田　智美
山本　淳

・動画
友村　美香子
石川　恵理
大藪　恭平
高木　晴美
松広　友仁

・色彩設計
上谷　秀夫

・彩色
高井　美江子
工藤　麻里子
林　可奈子
スタジオ・キャッツ

・制作協力
有限会社MJプランニング
大野　雅義
有限会社遊歩堂
金澤　由季

・パッケージイラスト・原画
鎌田　均

・パッケージイラスト・清書
友村　美香子

・パッケージイラスト・彩色
高井　美江子

<音響制作協力>
株式会社ザック・プロモーション
整音スタジオ

・音響監督
榎本　隆

・録音調整
加藤　恵美

十 スタッフクレジット

＜ゲーム制作協力＞
有限会社 アルファ・ユニット

・プロデューサー
近藤　章司

・ディレクター・企画
森谷　忠明

・企画・スクリプト
菅家　正太郎
花田　洋

・グラフィック
小林　匡
小野　文博
柴崎　佳代子
餘語　慶一
坂本　和也
樋野　清史
伊藤　文

・プログラム
藤澤　徹二
小畠　忍
昇　耕一

・シナリオ
佐藤　真人

・サウンド
小野　加奈代

・スペシャルサンクス
永井　満夫
小倉　正史
藤田　敬
安藤　童太
ますだ　由希
沼田　やすひろ
前橋　敏行
加藤　大輔
小林　健彦
落合　拓巳

＜製作／制作＞
株式会社セガ

・ディレクター
山下　雅水

・アシスタントディレクター
堀越　優子

・レイアウト・作画
西尾　洋

・開発サポート
田中　俊太郎
伊藤　俊博
円藤　義秋
飯田　牧子
田林　大輔
深澤　準
大嶺　忠
木津　円

・宣伝
大内　孝悦

・パブリシティ
南雲　靖士

・営業
野本　章
安田　徹
吉田　壮宏

・プロモーション
浅海　和宏
石坂　郁夫
深沢　洋子

・ライセンス
保戸塚　哲也

・テストチーム
清水　順一
西川　彰
寺沢　彰
松浦　智樹
村山　直
谷川　千尋

・パッケージ＆マニュアル
作田　喜尋
飯田　直彦
軸原　一彰

・マーケティングマネージャー
森田　信尚

・クリエイティブプロデューサー
西野　陽

・チーフプロデューサー
中　裕司

・エクゼクティブマネージメント
岡村　秀樹
前田　雅尚

・エグゼクティブプロデューサー
小口　久雄

バックアップ機能に関するご注意

- このカートリッジには、ゲームの成績や途中経過をセーブ（記録）しておくバックアップ機能がついています。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、電源スイッチをONにしたままカートリッジを抜き差しする、セーブ中にニンテンドー ゲームキューブのリセットボタンを押す（ゲームボーイ プレーヤーで使用されている場合）、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- ゲーム中、セーブしているときに電源スイッチをOFFにすると、データがこわれることがあります。必ずタイトル画面に戻ってから、電源スイッチをOFFにしてください。

ゲームボーイ プレーヤー 使用に関するご注意

ゲームボーイ　プレーヤーで使用した場合、ゲーム画面によってはスクロール中に画面のブレを感じることがありますが、これはテレビ画面とゲームボーイアドバンスの液晶の表示仕様の差によるもので、故障ではありません。

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、
お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。
あらかじめご了承ください。



Web Site http://sega.jp/

この商品に関するお問い合わせ先 685-00145

株式会社 セガ 本社 〒144-8531 東京都大田区羽田1−2−12

セガ カスタマーサポート ナビダイヤル **0570-000-353**

受付時間 月〜金10:00〜17:00（祝日および弊社指定休日を除く）

※通話料金がかかります。※0570より省略せずにおかけください。※ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。